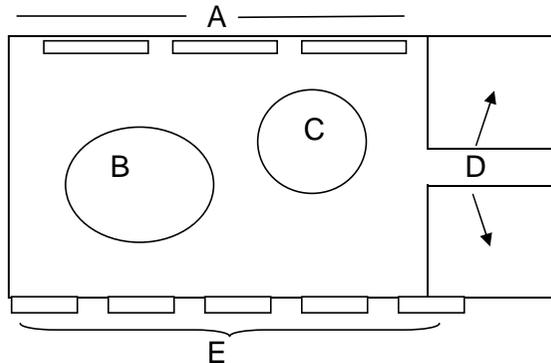


Ganymede - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt - beginnend mit dem Startspieler - immer reihum im Uhrzeigersinn. Sobald ein Spieler sein 4. Schiff von Ganymed startet, läuft die Endrunde. Neue Siedler werden immer auf der Erde eingesetzt.

Aufbau: *Es gibt keine Spielerfarben.*

- 1) Jeder Spieler erhält ein Tableau. 1 Reputations-Marker (Würfel) kommt ganz links auf die Reputations-Leiste dort. Den Startspieler bestimmen.
- 2) Bei 2 / 3 / 4 Spielern nimmt man 7 / 10 / 13 Siedler von jeder Farbe und bildet damit den allgemeinen Vorrat für alle Spieler.
- 3) In der Tischmitte werden die 4 Start-Siedlerplättchen (Meeple+Raumschiff) offen ausgelegt. Die 26 übrigen Plättchen bilden einen verdeckten Stapel.
- 4) Separiert die "Erde" - Shuttles (blauer Rücken) + "Mars" - Shuttles (roter Rücken) und bildet nach dem Mischen 2 verdeckte Stapel damit. Von jeder Art werden 4 Karten aufgedeckt und in Reihe ausgelegt. Die jeweils 2 übrigen Handkarten werden wieder eingemischt. Zum Schluß decken alle Spieler ihre platzierten Siedler-Schiffe auf.



A: 3 Slots für max. je 1 Siedler-Plättchen

B: ERDE mit Platz für 6 Siedler, die auf das Erde-Shuttle zum Mars warten

C: MARS mit Platz für 5 Siedler, die auf das Mars-Shuttle zu Siedler-Schiffen auf dem Ganymede warten.

D: Platz für Siedler-Schiffe. Mit 3 gleichen / 4 verschieden farbigen Siedlern muss ein Schiff zum Zugende abheben, sobald alle benötigten Siedler an Bord sind. Die Vorgaben der Farbmischung dort gelten jederzeit.

E: 5 Plätze (Slots) für die Shuttle-Karten je nach ihren (Farb)-Symbolen. Es dürfen beliebig viele Shuttle-Karten an jedem Slot liegen.

Ablauf eines Spielzuges:

- ◆ Wähle (MUSS) 1 von 3 Möglichkeiten:

1) Suche 1 Siedler-Plättchen aus:

- ◆ Nimm 1 der 4 ausliegenden Siedler-Plättchen und lege es offen an einen der 3 am oberen Rand Deines Tableaus verfügbaren (freien) Slots.
- ◆ **Effekt:** Setze 1 Siedler-Meeple gemäß Symbol auf dem soeben platzierten Plättchen vom allg. Vorrat auf die Erde UND/ODER wähle Aktion nach dem Slash. Ist der Typ (es gibt 5 Symbole) des neuen Siedler-Plättchens das zweite / dritte seiner Art an den Slots, wirken seine Effekte (ggf. auch gemischt) 2 - 3mal. Effekte dürfen nur jetzt und sofort ausgelöst werden.
- ◆ Nimmst Du ein Siedler-Plättchen und die 3 Slots sind belegt, musst Du von einem der Slots 1 Plättchen offen abwerfen, um Platz zu schaffen.
- ◆ Decke 1 neues Siedler-Plättchen für die Auslage auf.
- ◆ Gehen Plättchen aus, werden die abgeworfenen gemischt = neuer Stapel.

2) Nutze eine Shuttle-Karte aus der Auslage zum Siedler-Transport:

- ◆ ERDE-Shuttle (blau): Sind mind. die Siedler auf der Erde, wie die gewählte Shuttle-Karte* fordert:
... zum Mars ...



Die Shuttle-Karte kommt zum passenden (Symbol) Slot unterhalb des eigenen Tableaus und die geforderten ERDE-Siedler fliegen zum MARS. Nun darf der Effekt der Shuttle-Karte genutzt werden, d.h., so oft wie die selbe Sorte Symbol (inkl. aktueller Karte) an den unteren Slots liegt.

- ◆ MARS-Shuttle (rot): Sind mind. die Siedler auf dem Mars, wie die gewählte Shuttle-Karte* fordert:
... zum Ganymede ...



Die Shuttle-Karte kommt zum passenden (Symbol) Slot unterhalb des eigenen Tableaus und geforderte MARS-Siedler fliegen zum GANYMED auf 1 - 2 der Siedler-Schiffe dort. Ansonsten: ... wie bei ERDE-Shuttle

- ◆ *Generell: Einige Shuttles erfordern Abwurf 1 Siedler-Plättchens. Es werden immer 1 - 2 / 1 - 3 Siedler transportiert von Erde / vom Mars.
- ◆ Nach Deinem Zug deckst Du 1 neue Shuttle-Karte der genommenen Art (Erde / Mars) auf, so dass wieder 4 Karten offen ausliegen.

Zum Ende seines Zuges füllt man evtl. genutzte Auslagen wieder auf.

FALL: 1 - 2 Deiner Siedler-Schiffe haben ihre Mission erfüllt:

Sobald eines Deiner Siedler-Schiffe komplett besetzt ist (3 gleiche oder 4 verschiedene Siedler), hebt es erst zum Ende Deines Zuges ab (MUSS).

- ➔ Alle Siedler auf dem Schiff kommen in allg. Vorrat. Mission ist erfüllt.
- ➔ Ggf. den Effekt des Schiffs (Symbol unten rechts) nutzen und die Karte offen neben das eigene Tableau (SP gibt es zum Spielende) legen.
- ➔ Nimm jetzt erst aus der Auslage ODER vom Nachziehstapel 1 neues Siedler-Schiff auf die Hand: Dann lege von der Hand 1 Siedler-Schiff auf den leeren Platz Deines Tableaus.
- ➔ Fülle die Auslage der Siedler-Schiffe wieder auf 3 Schiffe auf.

3) Abwurf von 1 - 3 Siedler-Plättchen:

... bilden später wieder neuen Stapel

- ◆ **Wirfst Du 1 - 3 Siedler-Plättchen (von oberen Slots) ab, hast Du 1 - 3 Basis-Aktionen frei (gleiche und/oder verschiedene).**

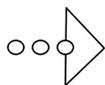


Setze 1 Meeple vom allg. Vorrat auf die Erde.



Tausche 1 Siedler von Deinem Tableau gegen 1 beliebigen Siedler in anderer Farbe aus dem allg. Vorrat.

****Ist die Farbe im Kreis aber vorgegeben, kannst Du 1 Siedler dieser Farbe vom Tableau abgeben gg. 1 beliebigen Siedler vom Vorrat ODER ersetze ggf. 1 Siedler vom Tableau durch 1 Siedler in vorgegebener Farbe. Weißer Siedler = Farbjoker.**



Versetze 1 Siedler von der Erde zum Mars ODER vom Mars auf ein Siedler-Schiff auf Ganymed ODER von einem Siedler-Schiff (auf Ganymed) auf anderes Siedler-Schiff dort.



Rücke um 1 Feld nach rechts auf Reputations-Leiste vor. Ggf. erhältst Du als Bonus 1 Basis-Aktion nach Wahl.



Nimm 1 Siedler-Schiff aus der Auslage ODER das oberste Siedler-Schiff vom Nachziehstapel auf Deine Hand.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.05.19

**gilt nur für Effekte aus Shuttle-Karten

WEITERE REGELN:

Reihen-Bonus für Set aus 5 Shuttles:

Liegt an jedem unteren Slot mind. 1 Shuttle, darf man eins seiner Siedler-Schiffe (unvollständig / leer) sofort starten und es werden alle Schritte einer erfüllten Mission erledigt. Sobald je Slot mind. 2 Shuttles liegen, gilt der Bonus erneut.

Reputations-Leiste:

Es gibt 3 Bonus-Felder auf der Leiste, die beim Betreten sofort genutzt werden dürfen (wenn Marker dort stoppt) ODER verfallen, wenn Marker nicht anhält, weil man z.B. 3 Felder zog. Sofort nutzen = 1 Basis-Aktion nach Wahl. Ist das Maximum auf der Reputations-Leiste erreicht, darf man einmalig 1 seiner Siedler-Schiffe (unvollständig / leer) auf Ganymed sofort starten (wie Reihen-Bonus). Zum Spielende bringt erreichte Reputation bis zu 6 SP.

- ◆ Kann man einen Siedler beim Bewegen nicht am Ziel absetzen, kommt er in allg. Vorrat. Z.B. ist das Ziel voll oder unpassend (Vorgabe Siedler-Schiffe).
- ◆ Sollten auf Erde / Mars / Siedler-Schiffen Siedler kommen, die deren Kapazität überschreiten, gehen überzählige Siedler in allg. Vorrat zurück.
- ◆ **HANDLIMIT:** 4 Siedler-Schiffe, Abwurf ist nicht erlaubt.
- ◆ Man darf Aktion 1), 2) oder 3) ausführen, auch wenn der zu erhaltende Siedler in diesem Moment nicht im Vorrat liegt.
- ◆ Stets gelten die Bedingungen für Siedler-Schiffe, also in keiner Phase überladen und NUR mit erlaubter Anzahl / Farbmischung an Siedlern.

Spielende:

- ◆ Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein 4. Siedler-Schiff von Ganymed abheben lässt ODER 1 der 2 Shuttle-Stapel leer ist (Erde / Mars). Allerdings wird die Runde in beiden Fällen normal zu Ende gespielt.

Endwertung: Es gibt jetzt Punkte ...

- ➔ 0 - x SP von Deinen abgeschickten Siedler-Schiffen (neben Tableau)
- ➔ 0 - 6 SP von Deiner Reputations-Leiste
- ➔ 1 SP je Siedler auf Deinen nicht abgeschickten Siedler-Schiffen
- ◆ Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit den meisten Siedlern auf dem Mars (danach auf Erde) siegt. Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.

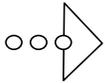
Ganymede - Kurzreferenz für Mitspieler



- ◆ Setze 1 Meeple vom allg. Vorrat auf die Erde.



- ◆ Tausche 1 Siedler von Deinem Tableau gegen 1 beliebigen Siedler in anderer Farbe aus dem allg. Vorrat.
- ◆ Ist die Farbe im Kreis aber vorgegeben, kannst Du 1 Siedler dieser Farbe vom Tableau abgeben gg. 1 beliebigen Siedler vom Vorrat ODER ersetze ggf. 1 Siedler vom Tableau durch 1 Siedler in vorgegebener Farbe. Weißer Siedler = Farbjoker.



- ◆ Versetze 1 Siedler von der Erde zum Mars ODER vom Mars auf ein Siedler-Schiff auf Ganymed ODER von einem Siedler-Schiff (auf Ganymed) auf anderes Siedler-Schiff dort.



- ◆ Rücke um 1 Feld nach rechts auf Reputations-Leiste vor. Ggf. erhältst Du als Bonus 1 Basis-Aktion nach Wahl. Dafür muss Marker halten, wenn Du Bonusfeld passieren würdest.
- ◆ Verzichtest Du auf den Bonus, darfst Du weiterziehen.



- ◆ Nimm 1 Siedler-Schiff aus der Auslage ODER das oberste Siedler-Schiff vom Nachziehstapel auf Deine Hand.



- ◆ Du darfst sofort 1 Siedler-Schiff auf Ganymed abheben lassen, auch wenn nur teilweise oder gar nicht bestückt. Bei 2. Set usw. von Shuttle-Karten gilt das erneut.
- ◆ Ist Siedler-Schiff komplett, MUSS es zum Zugende abheben!
 - ➔ Alle Siedler auf dem Schiff kommen in allg. Vorrat zurück.
 - ➔ Ggf. Effekt des Schiffs nutzen. Karte neben Tableau legen.
 - ➔ Nimm aus Auslage / Nachziehstapel 1 neues Siedler-Schiff auf die Hand. Lege von der Hand 1 Schiff auf leeren Platz Deines Tableaus.
 - ➔ Fülle Auslage der Siedler-Schiffe wieder auf 3 Schiffe auf.
- ◆ Auslagen erst zum Zugende auffüllen!
- ◆ Handlimit: 4 Karten, Abwurf ist nicht möglich.
- ◆ Neue Siedler werden immer auf der Erde eingesetzt.

Siedler-Schiff hebt ab:

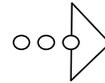
Ganymede - Kurzreferenz für Mitspieler



- ◆ Setze 1 Meeple vom allg. Vorrat auf die Erde.



- ◆ Tausche 1 Siedler von Deinem Tableau gegen 1 beliebigen Siedler in anderer Farbe aus dem allg. Vorrat.
- ◆ Ist die Farbe im Kreis aber vorgegeben, kannst Du 1 Siedler dieser Farbe vom Tableau abgeben gg. 1 beliebigen Siedler vom Vorrat ODER ersetze ggf. 1 Siedler vom Tableau durch 1 Siedler in vorgegebener Farbe. Weißer Siedler = Farbjoker.



- ◆ Versetze 1 Siedler von der Erde zum Mars ODER vom Mars auf ein Siedler-Schiff auf Ganymed ODER von einem Siedler-Schiff (auf Ganymed) auf anderes Siedler-Schiff dort.



- ◆ Rücke um 1 Feld nach rechts auf Reputations-Leiste vor. Ggf. erhältst Du als Bonus 1 Basis-Aktion nach Wahl. Dafür muss Marker halten, wenn Du Bonusfeld passieren würdest.
- ◆ Verzichtest Du auf den Bonus, darfst Du weiterziehen.



- ◆ Nimm 1 Siedler-Schiff aus der Auslage ODER das oberste Siedler-Schiff vom Nachziehstapel auf Deine Hand.



- ◆ Du darfst sofort 1 Siedler-Schiff auf Ganymed abheben lassen, auch wenn nur teilweise oder gar nicht bestückt. Bei 2. Set usw. von Shuttle-Karten gilt das erneut.
- ◆ Ist Siedler-Schiff komplett, MUSS es zum Zugende abheben!
 - ➔ Alle Siedler auf dem Schiff kommen in allg. Vorrat zurück.
 - ➔ Ggf. Effekt des Schiffs nutzen. Karte neben Tableau legen.
 - ➔ Nimm aus Auslage / Nachziehstapel 1 neues Siedler-Schiff auf die Hand. Lege von der Hand 1 Schiff auf leeren Platz Deines Tableaus.
 - ➔ Fülle Auslage der Siedler-Schiffe wieder auf 3 Schiffe auf.
- ◆ Auslagen erst zum Zugende auffüllen!
- ◆ Handlimit: 4 Karten, Abwurf ist nicht möglich.
- ◆ Neue Siedler werden immer auf der Erde eingesetzt.

Siedler-Schiff hebt ab: